Tableau D'affichage

DT 742

Scoreboard MULTISPORT MAXI

Pour le Basketball, Handball, Volleyball, etc.

Caractéristiques :

- Dimensions: 1,85 m x 1,50 m x 5 cm
- Poids : 13 kg
- Numéros: 25 cm, 18 cm (hauteur)
- Score: De 0 à 199, De 0 à 9,
- Chronomètre ou compte à rebours ou heure
- Sonnerie en fin de temps
- Affichage mi-temps
- Affichage Time Out
- Couleurs : rouge, jaune, vert
- Sortie pour branchement kit 24 sec (Basket) prévue
- Kit 24 sec et possession de balles en option
- Télécommande radio sans fil
- Transformateur 230/12 V 4 A DC
- Patte de fixation à l'arrière

www.digisportinstruments.com

MODE D'EMPLOI
TABLEAU D'AFFICHAGE DT742 « MULTISPORT MAXI »

Connectez la télécommande (fréquence radio) au transformateur à 230/12V. Connectez le tableau d'affichage au transformateur à 230/12V.

Réglage de la minuterie

1. Allumez le tableau d'affichage
2. Sélectionner le mode de minuterie.
   Le tableau d'affichage a un compte à rebours allant jusqu'à 0 et sur l'écran est affiché : |_|
   Pour le décompte croissant, appuyer sur « + ». Dans de mode, la minuterie
3. Appuyer sur le bouton « PROG » et régler avec (+,-) les minutes. **00**:00
4. Appuyer sur le bouton « PROG » et régler avec (+,-) les secondes. 00:**00**
5. Appuyer sur le bouton « PROG », sur l'écran il va s'afficher « **E** » et **60.10**. (C'est pour le réglage des 60 secondes)
   L'arrêt de jeu sera sifflé à 10 secondes avant la fin du temps de jeu. Avec (+,-) régler un nouveau arrêt de jeu.
6. Appuyer sur le bouton « PROG » et régler avec (+,-) le sifflet avant la fin de l'arrêt de jeu (10s, 15s, etc.)
7. Appuyer sur le bouton « PROG » et la minuterie est prête pour un nouveau décompte.

Appuyer sur le bouton ROUGE : la minuterie va commencer ou arrêter le décompte du temps. Lors du décompte du temps, une lumière verte s'allume. Le chronomètre a un signal sonore automatique ou manuel. Le prochain réglage du chronomètre ne s'effectue seulement si le décompte est arrêté. La correction du temps (en seconde) est possible avec les boutons (+,-) si le chronomètre est arrêté. Le démarrage et l'arrêt du temps de jeu s'effectue en appuyant sur les boutons (+,-) simultanément, si le décompte est stoppé. Pour une nouvelle période de jeu, appuyer sur le bouton « PROG ».

Score 199 et 9

Le score de 0 à 199 (9) est réglé en appuyant sur les boutons score. Le démarrage ou l'arrêt du score s'effectue en appuyant sur les boutons score « **HOME and GUEST** » simultanément. La correction du score 199 se fait en appuyant sur le bouton score durant 3secondes. Le score clignote. En appuyant sur le bouton score, le décompte commence. Si le score ne clignote pas, le décompte du score est croissant.

Période de jeu

En appuyant sur le bouton « **PERIOD** », il compte de 0 à 9.

Time out (arrêt de jeu)

En appuyant sur le bouton «**TIME OUT** », le compte à rebours pour l'arrêt de jeu commence avec un signal sonore. Le signal sonore retentit avec la fin de l'arrêt de jeu. En appuyant une 2^{éme} fois sur le bouton « TIME OUT », l'arrêt de jeu est annulé. Il est possible d'indiquer 3

arrêts de jeu aussi bien pour l'équipe local que pour l'équipe visiteur. Avec le bouton « **TIME OUT/TIME** », on peut montrer les arrêts de jeu ou la fin du temps de jeu.

Pause
Il est possible de compter le temps de pause en appuyant sur le bouton « **PAUSE** » à la fin d'un période de jeu. La pause est comptée de 00 à 99:59min. En appuyant une 2^{éme} fois sur le bouton « **PAUSE** », le temps de la pause s'arrêtera.

Sortie audio du signal sonore
Le tableau d'affiche a une sortie audio du signal sonore pour l'ampli externe afin d'avoir un volume élevé du signal sonore.

(En option) : 24S (BASKETBALL SET, BASKETBALL COMPLET (MAXI), MULTISPORT CHAMPION)
ON/OFF – arrêter le temps de jeu principal et appuyer pendant 5secondes le bouton pour régler les 24s. Les boutons sont pour les 24s et les 14s.
24s (14s) se règlent à l'arrêt ou au démarrage du temps de jeu principal. 24 (14) s se décompte jusqu'à 0 avec le retentissement du signal sonore.
La correction des 24s

- Le temps principal de jeu s'arrête
- Appuyer sur le bouton « **CORRECTION** » pendant 3secondes, les 24s clignotent
- Les boutons « +1s » et « -1s » sont pour corriger
- Si les 2's ne clignotent pas, le tableau d'affichage est prêt pour un autre jeu.

Les fautes individuelles (BASKETBALL COMPLET (MAXI), MULTISPORT CHAMPION)
Avec le bouton « **PLAYER** » sélectionner le numéro du joueur et appuyer sur le bouton rouge pour ajouter les fautes. Le tableau d'affichage va allumer les points jaunes et rouges :,-, Y, YY, YYY, YYYY, YYYYR ,-.